

# КОАТЛЬ

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ ХОД АДАМА

В одиночной игре вы будете соревноваться с ацтекским драконоборочным автоматизированным механизмом (АДАМом) — искусственным интеллектом, который собирает части коатлей и разыгрывает карты пророчеств по описанным далее алгоритмам. Правила остаются такими же, как в обычной игре, за исключением тех, что указаны здесь.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Уберите **жетоны жертвоприношения** и **жетон первого игрока** в коробку — они не используются в одиночной игре.
- Положите в соответствующие **мешочки запаса** по 16 сегментов тела, 3 головы и 3 хвоста каждого цвета. **1**
- Разместите диск запаса так, чтобы подбородок лица в центре диска указывал в вашу сторону. **2**
- Разместите **колоду пророчеств** и **запас пророчеств** в ряд над **дискон запаса**, как показано на рисунке. **3**
- Откройте **3 карты пророчеств** и положите справа от **диска запаса**. Это карты АДАМа. Оставьте рядом место для стопки разыгранных карт. **4**
- Откройте **2 карты храмов**. **5**
- Возьмите из колоды **5 карт пророчеств**, оставьте 3 из них в руке, а 2 другие сбросьте. **6**
- АДАМ всегда ходит первым.



АДАМ берёт части коатлей и разыгрывает карты пророчеств по своим правилам.

### 1. Поиск

- АДАМ определяет, какие части ему нужны для розыгрыша крайней левой карты пророчества, и ищет их на диске запаса. АДАМа интересует только количество частей, их форма и порядок для него не важны.
- Начиная поиск с ячейки 1 на диске запаса (см. рисунок) и далее по возрастанию, АДАМ берёт части из первой попавшейся ячейки, в которой есть хотя бы 1 подходящая ему часть.
- АДАМ всегда выполняет условие  $\infty$  одной частью и игнорирует символ X.
- Если АДАМ не находит подходящую часть для 1-й карты пророчества, он повторяет поиск для 2-й слева карты пророчества. Если он вновь не находит подходящую часть, то повторяет поиск для 3-й карты пророчества. В редком случае, когда АДАМ не находит подходящей части коатля ни для одной карты пророчества, вместо обычного хода он забирает части из заполненной ячейки с наименьшим номером и сбрасывает их.
- АДАМ кладёт взятые части на самую левую карту пророчества, для условий которой они подходят. Если АДАМ взял сегмент, который не подходит ни для одной его карты пророчества, он сбрасывает его.
- Если условие какой-либо карты пророчества АДАМа выполнено максимальное количество раз, АДАМ разыгрывает эту карту.





## 2. Розыгрыш

- Для каждой карты пророчества, условие которой выполнено максимальное число раз, АДАМ делает следующее:

- берёт все части с карты и, начиная с крайней левой, раскладывает их по своим оставшимся картам пророчеств, для выполнения условий которых эти части подходят.
- сбрасывает части, которые не подходят ни для одной из оставшихся карт.



Примечание: АДАМ не разыгрывает карты храмов.

- Разыграв все карты, условия которых выполнены, АДАМ откладывает их в стопку разыгранных карт. Затем он берёт крайнюю правую карту из запаса пророчеств и кладёт её справа от своих оставшихся карт (если такие есть). АДАМ повторяет это, пока у него снова не будет 3 карты пророчеств.



## РЯД ПРОРОЧЕСТВ

Пополняйте запас пророчеств в конце каждого хода, в котором из него брались карты. Сдвигайте карты вправо так, чтобы между ними не оставалось пустых мест. Затем докладывайте из колоды пророчеств карты по одной слева от оставшихся в запасе карт, пока там снова не окажется 6 карт пророчеств.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Вы и АДАМ продолжаете по очереди делать ходы, пока не произойдёт одно из следующего:

- Вы завершили своего 3-го коатля.
- В запасе (на диске и в мешочке) закончились сегменты тела.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПОЧЁТА

АДАМ получает очки почёта за все свои разыгранные карты пророчеств. Напоминаем: АДАМ по максимуму выполняет условия разыгранных им карт. Если вы набрали больше очков почёта, чем АДАМ, вы выиграли! В случае ничьей или если у АДАМа больше очков почёта, побеждает АДАМ.

## УСЛОЖНЁННЫЙ АЛГОРИТМ АДАМА

Если вам удалось победить АДАМа, можете увеличить уровень сложности. Любой из следующих уровней сложности можно использовать по отдельности или в сочетании с любыми другими.

### 1-й уровень

Вы должны разыграть хотя бы 1 карту храма.

### 2-й уровень

Лимит карт пророчеств в вашей руке снижается до 4.

### 3-й уровень

Рядом с одним коатлем нельзя разыграть несколько карт пророчеств одного цвета.

### 4-й уровень

Вы можете завершить коатля, только если рядом с ним разыграны 4 карты пророчеств.

### 5-й уровень

При подготовке к игре откройте 4 карты пророчеств для АДАМа вместо 3.